CARTE DE REFERENCE

RECOMMANDATIONS MATERIELLES

CONFIGURATION MINIMUM NÉCESSAIRE

- Windows® 95/Windows® 98 (Windows NT n'est pas compatible)
- Sans cartes accélératrices 3D compatibles. Processeur Intel® Pentium® 166 MHz ou plus rapide, Cyrix® 6x86™ ou AMD® K6™
- Avec cartes accélératrices 3D compatibles. Processeur Pentium 133 MHz ou plus rapide
- 16 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse (taux de transfert : 600 Ko/seconde) utilisant un pilote 32 bits pour Windows 95/Windows 98
- 70 Mo d'espace libre sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire pour l'installation de DirectX™ 5)
- Carte vidéo Haute Couleur (65 535 couleurs) de 1 Mo à la norme PCI avec pilote compatible DirectDraw™
- Carte son compatible DirectX 5 ou plus et DirectSound™

POUR UNE PERFORMANCE OPTIMALE

- Processeur Pentium 200 MHz ou plus rapide
- 32 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM à octuple vitesse ou plus rapide avec un pilote 32 bits pour Windows 95/Windows 98
- 210 Mo d'espace libre sur le disque dur et de l'espace supplémentaire nécessaire pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire pour l'installation de DirectX 5)

CONFIGURATION REQUISE EN MODE MULTIJOUEUR

- Processeur Pentium 200 MHz ou plus rapide
- 32 Mo de mémoire RAM disponible

RÉSEAU (2 À 8 JOUEURS)

- Réseau compatible IPX ou TCP
- 1 CD par partie sur réseau

MODEM (2 JOUEURS)

- Modem Hayes ou compatible à 100 % 28 800 bauds ou plus rapide
- Port série haute vitesse (16550 UART) pour les modems externes

JEU EN SÉRIE (2 JOUEURS)

- Câble Null modem
- Port série haute vitesse (16550 UART)

PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES

- Souris, clavier, manette compatible Windows 95/Windows 98 (10 boutons ou plus sont recommandés), joystick compatible Windows 95/Windows 98

PRÉPARATIFS AVANT L'INSTALLATION

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque. ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
2. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **scandisk**, puis cliquez sur **OK**.

Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse, que la case **Réparer automatiquement les erreurs** est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.

3. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
4. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**.

Informations sur l'installation de DirectX™

A lire intégralement avant de jouer à *NFS3* ou d'installer les gestionnaires DirectX.

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows 95/Windows98 un accès en temps réel, et donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows 95/Windows 98. *NFS3* utilise l'API DirectX 5 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX. Aussi, lors de l'installation de DirectX, les pilotes de vos cartes audio et vidéo seront mis à jour si nécessaire. Les fichiers DirectX 5 qui vous sont livrés avec *NFS3* contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Au terme de l'installation de DirectX 5, vérifiez si vos gestionnaires audio et vidéo sont compatibles DirectX :

1. Démarrez Windows 95/Windows 98. Insérez ensuite le CD du jeu.

Remarque : si le menu Autoplay apparaît, quittez cet écran.

2. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98 puis sur **Exécuter...**
3. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez **d:\ [insert correct path]** et cliquez sur **OK** (si elle est différente de **D:**, tapez la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-ROM).
4. Examinez les pilotes audio et vidéo.

La seconde colonne indique le numéro de version du pilote. La colonne suivante indique si le pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX.

- Si dans cette colonne, la mention "Pas de prise en charge matérielle" apparaît pour un pilote audio ou vidéo, vous devrez demander au fabricant de la carte une mise à jour des pilotes qui soit compatible DirectX 5.
- Si au contraire le pilote est indiqué "Certifié", votre matériel est compatible DirectX et devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX.
- Si le pilote est indiqué "Certifié" mais que le numéro de version se termine par 1555 ou 0155, il faut demander au fabricant une mise à jour des pilotes qui soit compatible DirectX 5.
- Si aucune mention n'apparaît dans cette colonne, cela signifie que votre carte vidéo ou audio est supposée

compatible DirectX, mais que Microsoft n'a pas encore certifié son pilote.

Remarque importante : *au moment de l'installation de DirectX 5, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. S'il vous propose de remplacer vos pilotes, nous vous conseillons de répondre "NON" et de vous procurer des pilotes compatibles DirectX 5 auprès du fabricant du périphérique concerné.*

INSTALLATION DU JEU

1. Démarrez Windows 95/Windows 98.
2. Insérez le CD de *NFS3* dans le lecteur de CD-ROM. Le menu du choix de la langue apparaît.

Remarque : si le menu du choix de la langue n'apparaît pas, cliquez sur **Démarrer/Exécuter**, puis tapez **d:\autorun.exe** et cliquez sur **OK**. (Si elle est différente de "D", inscrivez la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-ROM.) Le menu du choix de la langue apparaît.

Menu du choix de la langue

Choisissez d'installer la version allemande, française ou italienne du jeu.

- Pour sélectionner une langue, cliquez sur celle de votre choix. Le menu d'installation apparaît.
- Si vous réinstallez *NFS3*, votre ordinateur aura mémorisé le choix de la langue et le menu d'installation apparaîtra tout de suite.

Menu d'installation

Pour installer le jeu, cliquez sur INSTALLER. Le programme d'installation commence (reportez-vous à la rubrique *Programme d'installation* ci-dessous).

Pour afficher le fichier Lisez-moi, cliquez sur LISEZ-MOI. Ce fichier complète le manuel et la carte de référence. Il peut contenir des informations de dernière minute.

A PROPOS D'EA vous renvoie à la carte de référence et vous indique comment obtenir une assistance technique sur ce jeu.

Pour accéder aux informations techniques, cliquez sur ASSISTANCE TECHNIQUE. Vous accédez ainsi à un fichier d'aide Windows par le biais duquel vous pouvez contacter le Service Consommateurs d'EA.

Pour quitter le menu d'installation, cliquez sur QUITTER.

Programme d'installation

1. Ce programme vous guide à travers toutes les étapes de l'installation de *NFS3*. Cliquez sur **Suite>**. La fenêtre de sélection du dossier d'installation apparaît.
2. Il s'agit du dossier dans lequel les fichiers *NFS3* seront copiés. Cliquez sur **Suite>** pour accepter le dossier par défaut. La fenêtre des composants apparaît.

Pour choisir un autre répertoire d'installation, cliquez sur **Parcourir...**, sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez installer le jeu, puis cliquez sur **Suite>**.

3. Sélectionnez le type d'installation de votre choix puis cliquez sur **Suite>**. La fenêtre du dossier programme apparaît.
4. C'est le dossier à partir duquel vous pouvez accéder à un raccourci du fichier exécutable *NFS3*. Cliquez sur **Suite>** pour accepter le dossier par défaut. Les fichiers du jeu sont copiés sur votre disque dur.

Pour choisir un autre dossier, sélectionnez le dossier de votre choix et cliquez sur **Suite>**.

- Lorsque le transfert de fichiers est terminé, l'écran concernant l'icone de raccourci apparaît.

5. Choisissez **Oui** si vous voulez un icone de raccourci du jeu. Ce choix met fin au programme d'installation.
6. Cliquez sur OK lorsque le message d'information apparaît. Le message d'enregistrement apparaît.

Message de DirectX 5

Pour obtenir de plus amples informations sur DirectX 5, veuillez vous reporter à la rubrique *Remarques sur l'installation de DirectX*.

- Pour installer DirectX 5 sur votre ordinateur, cliquez sur Oui. Si le message indique "non recommandée", cliquez sur Non.
- L'installation est terminée. Cliquez sur **OK**. Vous pouvez commencer à jouer.

Désinstallation/réinstallation du jeu

Si vous avez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous recommandons de réinstaller le jeu.

1. Démarrez Windows 95/Windows 98.
2. Insérez le CD de *NFS3* dans le lecteur de CD-ROM. Le menu d'installation apparaît.

Remarque : *si le menu d'installation n'apparaît pas, cliquez sur* ***Démarrer/Exécuter****, puis tapez* ***d:\autorun.exe*** *et cliquez sur* **OK**. *(Si elle est différente de "D", inscrivez la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-ROM.) Le menu d'installation apparaît.*

1. Cliquez sur DESINSTALLER pour supprimer le jeu de votre ordinateur ou sur REINSTALLER pour le désinstaller; le programme d'installation apparaît tout de suite après.

DÉMARRAGE DU JEU

1. Démarrez Windows 95/Windows 98.

Si le CD de *NFS3* est déjà dans votre lecteur, faites un double-clic sur l'icone de raccourci *NFS3* du bureau ou cliquez sur **Démarrer \ Programmes \ Electronic Arts \ Need for Speed III \ Need for Speed III**. (Ceci est le chemin du dossier Programmes par défaut). La séquence vidéo d'introduction apparaît suivie de l'écran Modes de jeu.

Si le CD de *NFS3* **n'est pas** dans votre lecteur, insérez-le. La séquence vidéo d'introduction apparaît suivie de l'écran Modes de jeu.

Remarque : si la séquence vidéo d'introduction n'apparaît pas cliquez sur **Démarrer/Exécuter**, puis tapez **d:\autorun.exe** et cliquez sur **OK**. (Si elle est différente de "D", inscrivez la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-ROM.)

Veuillez vous reporter au manuel si vous souhaitez consulter les instructions de jeu.

Courses a Plusieurs

Si la compétition contre l'ordinateur procure déjà des heures de divertissement, c'est lorsque vous devez vous battre contre d'autres pilotes humains que *NFS3* donne vraiment toute sa mesure. Vous pouvez affronter vos amis en face à face sur le même ordinateur (deux joueurs...) ou bien connecter deux ordinateurs pour des courses par modem ou câble série, ou bien encore connecter plusieurs ordinateurs en réseau.

En modes modem, cable série et réseau, seul le joueur Serveur doit insérer le CD de *NFS3* dans son lecteur de CD. Tous les autres ordinateurs peuvent participer à la session en installant la version distante du jeu.

- Pour obtenir des informations sur la manière de se connecter au site EA RaceNet, veuillez consulter le fichier LISEZ-MOI.TXT qui se trouve sur le CD de *NFS3*.

Remarque : *si vous avez des problèmes pour établir la liaison entre deux ordinateurs, veuillez vous reporter à la carte de référence.*

DEUX JOUEURS SUR ÉCRAN PARTAGÉ

Ce mode permet à deux pilotes de jouer sur le même ordinateur en utilisant le mode DEUX JOUEURS...

- Dans ce mode, les menus tels que VOITURE et PSEUDO DU PILOTE comportent deux groupes de paramètres, un pour le Pilote 1 et l'autre pour le Pilote 2.
- La vue depuis le siège conducteur n'est pas disponible.
- Dans ce mode, le menu PSEUDO DU PILOTE comporte une seconde colonne pour le Pilote 2. Toutes les commandes par défaut sont indiquées ci-après (remarquez que celles du Pilote 1 sont modifiées par rapport au mode à 1 seul joueur) :

Action	**Pilote 2**	**Pilote 1**
Volant à gauche/droite	**G/D**	Touches fléchées **Gauche/Droite**
Accélérateur	**R**	Touche fléchée **Haut**
Freins	**F**	Touche fléchée **Bas**
Frein à main	**ESPACE**	**INSER**
Passer les vitesses/Retrograder	**Q/W**	**_PAGE PRECEDENTE/PAGE SUIVANTE**
Changer de vue	**A**	**K**
Avertisseur sonore	**Z**	**,**
(Sirène en mode Poursuite)	**Z**	**,**
Regarder derrière	**E**	**ORIGINE**
Reprendre la route	**X**	**Fin**
Poser une herse (en mode Poursuite)	**S**	**P**
Activer/désactiver les pleins phares	**Y**	**L**

RÉSEAU (IPX)

Si vous avez accès à un réseau IPX (LAN), vous avez la possibilité de créer une session ou bien de rejoindre une partie qui peut réunir jusqu'à huit pilotes.

Pour commencer une course en réseau (IPX) :

1. Dans le menu MODES DE JEU, sélectionnez MULTIJOUEUR... Le menu correspondant apparaît.
2. Sélectionnez RESEAU (IPX)... La liste des sessions en cours apparaît.
3. Choisissez CREER UNE SESSION pour créer une partie en réseau ou bien sélectionnez une partie dans la liste des sessions en cours et cliquez sur PARTICIPER pour rejoindre une partie.

- Le PC serveur doit définir les réglages réseau pour les transferts de données et la mise à jour des données.
- Choisissez CLIENT/SERVEUR pour les sessions en réseau à plus de deux joueurs ou POINT-A-POINT pour optimiser le transfert de données pour les parties à deux joueurs.
- Pour la mise à jour des données, les INFOS COMPLETES sont adaptées aux réseaux locaux et rapides. LES INFOS DE POSITION sont adaptées aux connexions réseau lentes.

4. Lorsque vous êtes sûr de vos choix, cliquez sur OK. Choisissez un mode de course et le menu principal du mode MULTIJOUEUR apparaît.

RÉSEAU (TCP)

Si vous avez une adresse IP et que vous accédez au réseau TPC, vous pouvez connecter jusqu'à huit ordinateurs ensemble et disputer des courses à plusieurs.

Pour commencer une course en réseau (TCP) :

1. Sélectionnez RESEAU (TCP)..., puis choisissez CREER ou PARTICIPER à une session.
   - Le PC serveur doit définir les réglages réseau pour les transferts de données et la mise à jour des données.
   - Choisissez **CLIENT-SERVEUR** pour les sessions en réseau à plus de deux joueurs ou POINT-A-POINT pour optimiser le transfert de données pour les parties à deux joueurs.
   - Pour la mise à jour des données, les **INFOS COMPLETES** sont adaptées aux réseaux locaux et rapides. LES INFOS DE POSITION sont adaptées aux connexions réseau lentes.
   - Si vous vous joignez à une partie, tapez l'adresse IP du PC serveur et cliquez sur OK.
2. Lorsque vous êtes sûr de vos choix, cliquez sur OK. Choisissez un mode de course et le menu principal du mode MULTIJOUEUR apparaît.-

MODEM

Deux joueurs peuvent se connecter par modem pour organiser le type d'épreuve de leur choix.

1. A partir du menu MODES DE JEU, sélectionnez MULTIJOUEUR... Le menu correspondant apparaît.
2. Sélectionnez MODEM, puis choisissez soit APPELER ou REPONDRE à un appel. Le PC serveur est déterminé de manière aléatoire.
   - Si vous créez une session, vous devez choisir si la partie est **POINT-A-POINT** ou SERVEUR/CLIENT et choisir **INFOS COMPLETES** ou INFOS DE POSITION et cliquer sur OK.
   - Si vous faites un appel, composez le numéro du modem du PC Serveur et cliquez sur OK.
3. Sélectionnez un mode de course et le menu Multijoueur apparaît.

CÂBLE SÉRIE

Dans ce mode, deux PC sont reliés par un câble série, ce qui permet des face-à-face entre deux joueurs.

1. Dans le menu MODES DE JEU, sélectionnez MULTIJOUEUR. Le menu correspondant apparaît.
2. Sélectionnez CABLE SERIE... Le menu correspondant apparaît.
3. Vérifiez le numéro du port com affiché à l'écran. S'il convient à votre câble série, cliquez sur CONNECTER.
   - Pour atteindre le port com qui convient, cliquez sur COM PORT.
4. Sélectionnez un mode de course et le menu Multijoueur apparaît.

MENU PRINCIPAL MULTIJOUEUR

Vous pouvez à partir de ce menu effectuer les réglages nécessaires de la course et dialoguer avec vos adversaires avant le début de la course.

-Même si le PC Serveur est responsable des réglages de la course multijoueur, les PC clients peuvent communiquer leurs suggestions par l'intermédiaire de la fenêtre de dialogue.

- Pour dialoguer, cliquez sur la boîte de dialogue pour la mettre en surbrillance, puis tapez le message que vous voulez envoyer et appuyez sur **ENTREE**. Le message, identifié par votre nom, apparaît dans la fenêtre de dialogue.

Les PC clients ont peu de contrôle dans le menu principal multijoueur. Ils peuvent toutefois effectuer les réglages nécessaires sur leur voiture et entrer leur nom.

- Lorsqu'un client est prêt à disputer la course, il clique sur PRET AU DEPART. Le témoin rouge à côté du nom du client devient vert, ce qui indique qu'il est prêt à partir.
- Lorsque tous les PC clients sont prêts, le PC serveur clique sur PRENDRE LE DEPART DE LA COURSE. Le jeu se charge, la synchronisation entre les deux ordinateurs s'effectue et la course commence.

DES PROBLEMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous avez des problèmes pour installer le jeu ou pour y jouer, nous pouvons vous aider.

Commencez par lire une deuxième fois les rubriques *Installation du jeu* et *Recommandations matérielles* décrites ci-dessus.

Si vous avez bien suivi toutes les instructions et que vous vous heurtez toujours à des difficultés d'installation ou de jeu, certains éléments mentionnés ci-dessous peuvent vous aider.

Problèmes de CD

Un lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse ou plus rapide est nécessaire pour lancer *NFS3*.

Si le message "Fichier non trouvé" apparait pendant l'installation ou le lancement du jeu :

- Vérifiez que le jeu a été correctement installé. Le CD doit être dans le lecteur pour pouvoir installer ou lancer le jeu.
- Assurez-vous que le CD n'est pas endommagé.

Problèmes de performance du CD-ROM

- Assurez-vous de bien utiliser un pilote Windows 95/Windows 98 32 bits pour contrôler votre lecteur de CD-ROM. Ces pilotes peuvent être vérifiés à partir du gestionnaire de périphérique dans le menu **Démarrer\ Paramètres\Panneau de configuration\Propriétés Système\CDROM\Performances.**

Remarque : *le système fichier doit être "32 bits". S'il est répertorié comme "Mode compatibilité MS-DOS", veuillez contacter le fabricant de votre ordinateur pour savoir comment configurer votre système fichier 32 bits.*

- N'utilisez pas de pilote 16 bits pour DOS (chargé dans CONFIG.SYS) pour contrôler votre CD-ROM. Sa performance pourrait en être réduite.

Problèmes d'image ou de son

Ces problèmes peuvent être résolus en réglant le cache en lecture du lecteur de CD-ROM.

Pour régler le cache en lecture :

1. Dans le bureau de Windows 95/Windows 98, faites un clic droit sur l'icone **Poste de travail**, choisissez ensuite **Propriétés** à partir du menu contextuel.
2. Cliquez sur l'onglet **Performance**, et ensuite sur **Système de fichiers...**
3. Cliquez sur l'onglet **CD-ROM**, et ensuite sur la boîte **Optimisation des accès pour :**, et choisissez QUADRUPLE VITESSE OU PLUS.

Mettez la **taille de l'antémémoire supplémentaire :** sur PETITE et cliquez ensuite sur **Appliquer**.

REMARQUE : *la mettre sur GRANDE n'améliorera pas la performance de NFS3, et risque même d'altérer sa performance car il mettra en réserve de la mémoire RAM qui aurait été disponible autrement pour le jeu.*

Problèmes vidéo

NFS3 nécessite une carte vidéo SVGA à la norme PCI avec une résolution de 640x480 et 65 535 couleurs (1 Mo ou plus de mémoire vidéo). Il est normal que les images aient une ligne noire simple entre chaque ligne de l'image sur l'écran.

REMARQUE : *si votre pilote vidéo Windows 95/Windows 98 n'est pas compatible DirectDraw, vous pouvez avoir des problèmes pour installer ou lancer NFS3.*

Informations générales sur les cartes vidéo

- Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX essaie d'installer pour votre carte vidéo le pilote d'affichage qui est compatible DirectDraw. Si votre pilote de carte vidéo n'est pas compatible DirectDraw, le programme de configuration de DirectX remplacera votre pilote actuel de carte vidéo. Dans certains cas, cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous souhaitez conserver ces fonctions, vous devrez vous procurer les pilotes compatibles DirectDraw les plus récents chez votre fabricant de carte vidéo.
- Si votre pilote de carte vidéo est déjà compatible DirectDraw mais n'est pas certifié par Microsoft, le programme vous demandera si vous souhaitez remplacer votre pilote actuel. Dans la plupart des cas, vous ne souhaitez pas remplacer votre pilote actuel puisque cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous avez des problèmes d'image et utilisez des pilotes DirectDraw non certifiés, vous pouvez résoudre ces problèmes en réinstallant DirectX et en remplaçant votre pilote actuel de carte vidéo par un pilote vidéo DirectX 5.

Veuillez vous reporter à la rubrique *Remarques sur l'installation de DirectX* pour obtenir de plus amples informations.

Cartes accélératrices 3D

Si vous rencontrez des problèmes lors de la détection de votre carte accélératrice 3D, veuillez consulter la documentation fournie avec la carte 3D.

Les cartes Voodoo Graphics ™

NFS3 nécessite des pilotes Glide pour les puces Voodoo et Voodoo 2. Si vous n'avez pas de pilotes pour la puce Voodoo Graphics ou des pilotes antérieurs à la version 2.42, le programme d'installation de *NFS3* ajoute le pilote 2.43 à votre répertoire d'installation. Sinon, vous pouvez contacter le fabricant de la carte pour obtenir les pilotes les plus récents. Si vous utilisez une version des pilotes Glide ultérieure à la version 2.43, aucun pilote Glide ne sera installé.

Les cartes Voodoo Rush

NFS3 nécessite des pilotes Glide 2.43, ou la version ultérieure, spécifiques à la puce Voodoo Rush installée sur votre système. Si vous avez un pilote antérieur à la version 2.43, le programme d'installation de *NFS3* ajoute le pilote Glide 2.43 à votre système. Sinon, vous pouvez contacter le fabricant de la carte pour obtenir les pilotes les plus récents.

***REMARQUE** : le programme d'installation des pilotes Glide 2.43 peut empêcher une détection correcte de votre carte 3Dfx. Si au cours de l'installation, vous obtenez le message "Erreur : détection matériel impossible", appuyez sur OK jusqu'à la fin de l'installation normale du jeu. Vous ne pourrez pas installer les pilotes Glide 2.43 à partir du CD-ROM. Si vous avez des problèmes pour lancer NFS3 après avoir obtenu ce message, veuillez télécharger la dernière version des pilotes Glide à partir du site web 3Dfx situé à l'adresse suivante : **www.3dfx.com**.*

Problèmes avec certaines cartes vidéo

Diamond Viper Pro™

Nous avons rencontré des problèmes entre les jeux Electronic Arts™ et la carte vidéo Diamond Viper Pro. Si vous avez des problèmes, désactivez les fonctions de communication en rafale des transferts sur le bus PCI dans l'écran de configuration du BIOS de votre PC. Si le BIOS de votre PC n'a pas cette option, Diamond vous procure un utilitaire que vous pouvez utiliser pour désactiver l'option. Si vous avez une connexion Internet, vous pouvez charger cet utilitaire à partir du site FTP de Diamond à l'adresse suivante : ftp://ftp.diamondmm.com/pub/misc/burst.exe.

- Pour obtenir de l'aide avec cet utilitaire, veuillez contacter le fabricant de votre carte.

Oak Driver Package 6.01

Nous avons rencontré des problèmes entre Oak Driver Package 6.01 et *NFS3*. C'est pourquoi nous vous déconseillons l'utilisation de ces pilotes au profit de Oak Driver Package Version 4.01, si vous voulez de meilleurs résultats.

Carte vidéo Tseng Labs® W32p PCI

Nous avons rencontré des problèmes d'altération importante des performances de *NFS3* avec les pilotes "Tseng Labs ET4000/W32 PCI" fournis par Microsoft. Nous conseillons donc l'utilisation des derniers pilotes "Tseng Labs ET4000/W32 PCI", pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

Carte vidéo Trident TGUI9680

Nous avons découvert que le pilote installé par DirectX 5 entraînait des problèmes avec cette carte. Pour les éviter, nous vous conseillons d'utiliser le pilote Trident TGUI9680.

Pilotes Sierra Screamin 3D® PCI

L'utilisation de *NFS3* avec le pilote "Sierra Screamin 3D PCI" v.4.03.00.9001-1.13 pose des problèmes dont la solution passe par l'installation de DirectX 5. Lors de cette installation, DirectX vous demandera si vous acceptez de remplacer les pilotes existants par les pilotes certifiés " Rendition™ Verite 1000". DirectX 5 vous recommandera de répondre OUI et de procéder au remplacement suggéré. Vous pouvez suivre cette recommandation : elle constitue la solution à votre problème. Si au contraire vous choisissez de ne pas remplacer les pilotes d'origine, vous continuerez à connaître des problèmes avec *NFS3*. Sachez toutefois que ces problèmes ne surviennent qu'avec le pilote indiqué plus haut. Le jeu fonctionne parfaitement avec la version v.4.03.00.9001-2.10.06 des pilotes "Sierra Screamin 3D PCI".

Problèmes de mémoire

NFS3 nécessite 16 Mo de mémoire RAM et de mémoire virtuelle activée. Nous vous conseillons de laisser Windows 95/Windows 98 gérer la quantité de mémoire virtuelle automatiquement. Assurez-vous également que vous avez au moins 50 Mo d'espace disponible sur votre disque dur après l'installation.

Vous pouvez vérifier et/ou modifier les paramètres de votre mémoire virtuelle à partir du menu Démarrer \ Paramètres \ Panneau de configuration \ Système \ Performances \ Mémoire Virtuelle.

Problèmes audio

NFS3 nécessite une carte son compatible DirectSound. Si votre carte son n'est pas compatible DirectSound, nous vous recommandons de vous procurer les derniers pilotes mis à jour auprès de votre fabricant de carte son.

Carte son installée, mais absence de son

- Vérifiez que vos haut-parleurs et casques sont bien branchés dans la prise appropriée et que le volume est allumé.

Informations générales sur les cartes son

- Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX tentera d'installer pour votre carte son un pilote compatible DirectSound. Si votre pilote de carte son n'est pas compatible DirectSound, le programme de configuration de DirectX essaiera de remplacer votre pilote actuel.
- Veuillez consulter votre fabricant de carte son pour obtenir des pilotes mis à jour si les pilotes DirectSound ne sont pas disponibles pour votre carte son en DirectX 5.

Veuillez vous reporter à la rubrique *Remarques sur l'installation de DirectX* pour obtenir de plus amples informations.

Problèmes de périphériques de jeu

Gravis Gamepad™ et manettes à 4 boutons

Bien que *NFS3* permette l'utilisation d'une manette à 4 boutons, vous êtes limité à 2 boutons lorsque vous utilisez simultanément 2 manettes ou tout autre périphérique comportant 4 boutons de commande.

Etalonnage des manettes sous Windows 95/Windows 98

Vous devez calibrer votre joystick au niveau du Panneau de configuration de Windows pour qu'il soit reconnu par le jeu.

- Pour installer ou calibrer votre joystick sous Windows 95/Windows 98, accédez au **Panneau de configuration** et cliquez sur **Contrôleurs de jeu**. Certains périphériques de jeu utilisent leur propre logiciel d'installation et de calibrage.

Utilisateurs du Gravis GrIP™

- Vérifiez que l'adaptateur Gravis MultiPort est correctement branché au port jeu.
- Vérifiez que le commutateur du Gravis MultiPort est à gauche si vous utilisez le GrIP.
- Vérifiez que les pilotes Gravis GrIP ont été installés. Si ce n'est pas le cas, veuillez consulter la documentation qui accompagne l'adaptateur.
- Vérifiez que les manettes du Gravis GrIP ont été calibrées sous Windows 95/Windows 98.

Pour calibrer le Gravis GrIP sous Windows 95/Windows 98 :

- Pour installer ou calibrer votre joystick sous Windows 95/Windows 98, accédez au **Panneau de configuration** et cliquez sur **Contrôleurs de jeu**.
- Une fois toutes ces opérations menées à bien, la diode verte doit s'allumer sur le côté gauche du Gravis MultiPort.

Remarque *: sous Windows 95/98, l'adaptateur Gravis GrIP exige que la plage d'entrée/sortie du port soit réglée à 0201-0201. A défaut, l'adaptateur risque de se bloquer au redémarrage suivant la partie en cours. Vous devez alors réinstaller les pilotes du port et du GrIP.*

Pour régler la plage d'entrée/sortie :

1. Dans le Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône **Système**.
2. Cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**, puis double-cliquez sur l'option **Contrôleurs son, vidéo et jeux**.
3. Double-cliquez sur **Port pour manette de jeu** et sélectionnez l'onglet **Ressources**.
4. Vérifiez que la case **Utiliser les paramètres automatiques** n'est pas validée et cliquez sur le bouton **Changer les paramètres...**.
5. Réglez la plage **Entrée/sortie** à 0201-0201.

Certaines cartes Plug and Play n'autorisent pas la modification de ce paramètre. Si c'est votre cas, veuillez contacter Gravis ou le fabricant de la carte audio qui sont seuls à détenir la solution.

Problèmes de modem

NFS3 nécessite un modem Hayes ou compatible à 100 % 28 800 bauds ou plus rapide pour les parties par modem. Un port série haut débit à la norme 16550 UART est nécessaire pour les modems externes.

Informations générales sur le modem

NFS3 utilise des paramètres Windows 95/Windows 98 pour initialiser votre modem. Vous devez donc installer votre modem sous Windows 95/Windows 98 pour pouvoir jouer sans problème.

Pour installer votre modem sous Windows 95/Windows 98 :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu correspondant s'ouvre.
2. Sélectionnez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**.
3. Cliquez ensuite sur **Modems**.
4. Si vous n'avez jamais installé de modem auparavant, laissez Windows 95/Windows 98 détecter votre modem en cliquant sur **Suivant**.

Si votre modem était accompagné d'un disque de pilote Windows 95/Windows 98 ou d'un fichier .INF, suivez les instructions d'installation fournies par le fabricant.

Absence d'initialisation du modem

- Assurez-vous que votre modem est correctement installé sous Windows 95/Windows 98 et qu'il est allumé.
- Assurez-vous que votre modem fonctionne correctement sous Windows 95/Windows 98. Si votre modem est installé correctement et fonctionne avec d'autres applications modem sous Windows 95, mais vous pose des problèmes avec *NFS3*, essayez de changer le type de votre modem et de choisir l'option standard.
- Certains ordinateurs possèdent des applications fax ou réponse au téléphone pré-installées. Ces applications peuvent ralentir le modem et ne permettent pas à d'autres applications d'y avoir accès. Vous devez fermer toutes les applications qui utilisent votre modem avant de commencer une partie.

REMARQUE *Si vous possédez une carte vidéo dotée de la puce S3, vous pouvez rencontrer des problèmes pour faire fonctionner votre modem sur le port de communication 4. Si tel est votre cas, nous vous suggérons de contacter le fabricant de votre modem pour vous aider à choisir un autre port de communication.*

Problèmes de connexion réseau

NFS3 nécessite un protocole réseau IPX ou TCP ainsi qu'une carte d'interface réseau.

- Si vous avez des problèmes avec le mode réseau, reportez-vous au manuel de votre réseau ou interrogez votre administrateur réseau pour obtenir des informations sur la manière de charger des pilotes.

Problèmes de connexion

- Vérifiez que les ordinateurs que vous essayez de connecter sont sur le même réseau et utilisent le même protocole.

Problèmes de performances du réseau

Vous pouvez faire différents réglages pour obtenir les meilleures performances pour un jeu en réseau. Ces réglages s'appliquent à l'ordinateur hôte et aux ordinateurs connectés. Cependant, essayez d'abord sur l'ordinateur hôte seul car tous les problèmes seront peut-être résolus ainsi.

- Assurez-vous que l'ordinateur serveur (celui qui crée la partie en réseau) est le plus rapide.
- Les réseaux encombrés ralentiront considérablement le jeu. Evitez de jouer à des heures de pointe pendant qu'il y a des transferts de fichiers importants ou lors des impressions de documents.
- L'ordinateur le plus lent limite la performance du jeu. Régler la taille de l'écran d'une machine lente ou réduire les détails visuels peut améliorer la performance d'une partie en réseau.

Informations générales sur le réseau

- Ne lancez aucune application Windows 95/Windows 98 qui communique sur le réseau en toile de fond (par exemple, programmes de messagerie électronique, agendas personnels, moniteurs système ou réseau).
- Vérifiez que vous avez désactivé Messages réseau.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre Service Consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

(**N.B.** Vous pouvez obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC).

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.
   Marque et vitesse du processeur
   Quantité de mémoire RAM
   Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM
   Marque de la carte son
   Marque de la carte vidéo
   Marque de la carte réseau (le cas échéant)
   Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible
   Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)
   Joystick et carte (le cas échéant)
   Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

POUR OBTENIR LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

1. Faites un clic droit sur **Poste de travail**.
2. Faites un clic gauche sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : Windows95/ Windows 98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu.
- Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

1. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on lance l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.
2. Faites un double-clic gauche sur Poste de travail puis agrandissez la fenêtre.
3. Faites un double-clic gauche sur le disque dur (**C:**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, vous pourrez configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, veuillez consulter l'aide en ligne qui est intégrée dans les logiciels de jeu. Vous pouvez y accéder à partir de la barre des tâches de Windows95/ Windows 98 en cliquant sur AIDE. Vous trouverez certainement une réponse à votre problème puisque ce fichier propose des solutions aux difficultés les plus fréquemment rencontrées.

Si vos problèmes persistent toujours, vous pouvez contacter notre Service Consommateurs.

ELECTRONIC ARTS FRANCE, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service Consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour nous contacter par voie électronique :
E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com
FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

Pour obtenir des soluces et des astuces :

TELEPHONE : 08 36 69 75 25 (2, 23 FF/mn).

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel defectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la preuve et de la date d'achat, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux programmes logiciel qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous.

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la preuve d'achat.

ELECTRONIC ARTS FRANCE, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service Consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08 36 69 75 25 (2.23 FF/mn).

Pour nous contacter par voie électronique :
E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com
FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

©1998 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Ferrari, Ferrari 355 F1 Spider, Ferrari 550 Maranello, et leurs logos associés, et les signes distinctifs de la Ferrari 355 F1Spider et de la Ferrari 550 Maranello sont des marques commerciales de Ferrari S.p.A. La marque "Jaguar", le félin bondissant et la signalétique XK8 et XJR-15 sont des marques commerciales de JAGUAR CARS LTD, ENGLAND et sont utilisées sous licence. Chevrolet, Corvette, les emblèmes et la conception des modèles des véhicules sont des marques commerciales de General Motors et sont utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" et "SL" sont des marques commerciales de Daimler-Benz AG. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Countach 25th et tous leurs logos associés sont de smarques commerciales d'Automobili Lamborghini S.p.A. Aston Martin DB7 utilisée sous licence d'Aston Martin Lagonda Limited. Scighera, ITALDESIGN, et leurs logos associés sont des marques commerciales ITALDESIGN S.p.A. Certaines images de Scighera © 1998 ITALDESIGN S.p.A. Tous droits réservés. 3Dfx © 1998 3Dfx Interactive, Inc. Le logo 3Dfx Interactive est une marque commerciale de 3Dfx Interactive, Inc. Tous droits réservés. Windows est soit une marque commerciale soit une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Dolby et le symbole du double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories.